

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ganesha Operation adalah sebuah lembaga kursus yang mengajarkan pelajaran umum, seperti ipa, ips, bahasa indonesia matematika dan lain sebagainya, selain pelajaran umum tersebut ganesha operation juga sering mengadakan ujian teori, informasi mengenai hal tersebut biasanya masih melalui cara manual seperti memasang pengumuman pada papan, menginformasikan secara langsung dari guru ke murid, dengan tujuan agar setiap anggota (siswa lembaga ganesah operation) dapat mengetahui informasi mengenai kegiatan yang diadakan oleh ganesha operation tersebut, termasuk di dalamnya berupa informasi jadwal kelas untuk pengajar dan murid.

Pengolahan data pengajar, murid pengumuman dan jadwal yang dilakukan oleh ganesh operation masih menggunakan catatan manual berupa buku dan kertas. Hal ini menimbulkan masalah apabila terjadi kehilangan atau ada kerusakan pada arsip yang disimpan. Di samping itu pengumuman yang masih bersifat anual tersebut dirasa masih kurang efisien dan efektif lembaga kursus ganesha operation ingin memperluas jaringan pemasaran untuk mendapatkan lebih banyak murid dan membuat pendaftaran siswa kursus di ganesha dapat diakses tanpa harus mendatangi lembaga kursus ganesha operation pringsewu.

Proses belajar mengajar pada lembaga kursus ganesha operation ingin lebih atraktif sehingga proses belajar mengajar pada sekolah ini diharapkan tidak monoton dengan kegiatan belajar mengajar pada lembaga kursus ganesa operation. Solusi dari permasalahan di atas, lembaga kursus ganesha operation membutuhkan aplikasi website *E-learning* yang digunakan untuk pengolahan data pengajar, informasi data siswa, jadwal *gallery* pengumuman fitur *e-learning* yang dipergunakan di lembaga ganesha operation untuk membuat proses belajar mengajar antara pengajar dan murid lebih atraktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang diatas maka pada kesempatan ini penulis mengajukan skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN *E-LEARNING* PADA GANESHA OPERATION BERBASIS *WEBSITE*”**.

1.2 Ruang Lingkup Masalah

Untuk mempermudah penulisan proposal skripsi ini, dan agar lebih terarah dan berjalan dengan baik, maka perlu kiranya dibuat suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan proposal skripsi ini, yaitu:

1. Aplikasi hanya berbentuk *E-Learning* menggunakan Dreamweaver
2. Hak akses hanya ada 3 yaitu admin, guru, dan murid.
3. Penjadwalan tidak dibuat secara otomatis.
4. Sistem pembayaran hanya meliputi *reminder* pembayaran pada pihak murid melalui *e-mail*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka di dapat suatu permasalahan yaitu :

1. Bagaimana proses belajar mengajar yang ada di ganesha operation saat ini ?
2. Bagaimana membangun sistem e-learning pada lembaga ganesha operation berbasis website dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada saat ini ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi *e-learning* berbasis *website* yang mampu mengolah data pengajar, murid, jadwal, *gallery*, dan berita lembaga pendidikan ganesha operation” seperti : mencari, menyimpan, mengubah, dan menghapus data.
2. Membuat sebuah fitur *reminder* untuk murid jika jadwal pembayaran sudah jatuh tempo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah wawasan baru dan sebagai wujud pengabdian mahasiswa kepada masyarakat khususnya lembaga pendidikan ganesha operation.

- b. Melatih kemampuan mahasiswa dalam hal meneliti suatu permasalahan dan memberikan solusi dari masalah yang ada.
2. Ganesha Operation
- a. Mempermudah penyampaian informasi dari pihak sekolah otomotif ke pihak murid, guru, karyawan, dan orang tua murid.
 - b. Membuat sistem belajar lebih interaktif dan efisien
 - c. Menjangkau keterbatasan waktu dan jarak dalam proses pembelajaran.
 - d. Mempermudah sarana pemasaran Lembaga ganesha operation

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan diagram alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan, *flow chart* sistem berjalan, desain global dan desain terperinci.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi program dan kelayakan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN